



**COMILLAS**

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

# **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

## **Doble grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria**

**Programación didáctica de educación  
física**

**Autor:** Iván Rodríguez Sobrino

**Director:** Guillermo Sánchez Rodrigo

**Curso:** 2025-2026

**Fecha:** 15/04/2026



## Índice

<b>1. Introducción y justificación del tema elegido</b>	<b>5</b>
<b>2. Fundamentación teórico-normativa de la programación</b>	<b>8</b>
<b>3. Contextualización</b>	<b>11</b>
3.1 Contexto del centro	11
3.2 Ubicación del centro	13
3.3 Perfil del alumnado	13
3.4 Horario del centro	15
<b>3.5 Instalaciones del centro</b>	<b>16</b>
<b>4. Objetivos</b>	<b>17</b>
4.1 Objetivos de etapa	17
4.2 Objetivos de la programación	20
<b>5. Competencias</b>	<b>21</b>
5.1 Competencias clave	22
5.2 Competencias específicas	23
<b>6. Contenidos</b>	<b>25</b>
6.1 Temporalización	26
6.2 Situaciones de aprendizaje	29
<b>7. Metodologías</b>	<b>42</b>
7.1 Principios de intervención	42
7.2 Estilos de enseñanza	43
7.3 Metodologías particulares	44
7.3.1. Aprendizaje basado en retos (ABRE)	44
7.3.2. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	45
7.3.3. Aprendizaje basado en problemas (ABPro)	45
<b>7.4 Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>45</b>
<b>8. Evaluación</b>	<b>46</b>
8.1 ¿Qué se va a evaluar?	46
8.2 ¿Cómo se va a evaluar?	47
8.3 ¿Quién va a evaluar?	48
8.4 Criterios de calificación	49
<b>8.5 Evaluación extraordinaria y otras situaciones especiales de evaluación</b>	<b>51</b>

8.5.1 Evaluación extraordinaria _____	51
8.5.2 Otras situaciones especiales de evaluación _____	52
<b>9. Atención a la diversidad _____</b>	<b>53</b>
<b>9.1 Medidas generales de atención a la diversidad _____</b>	<b>53</b>
<b>9.2 Medidas específicas _____</b>	<b>53</b>
<b>10. Contribución del programa al desarrollo de otros planes _____</b>	<b>55</b>
<b>10.1 Plan de fomento de la lectura y expresión _____</b>	<b>55</b>
<b>10.2 Plan de competencia digital (TIC) _____</b>	<b>55</b>
<b>10.3 Plan de convivencia y educación en valores _____</b>	<b>55</b>
<b>10.4 Plan de hábitos saludables y bienestar _____</b>	<b>56</b>
<b>11. Conclusiones _____</b>	<b>56</b>
<b>12. Bibliografía y webgrafía _____</b>	<b>58</b>
<b>13. Anexos _____</b>	<b>62</b>
<b>13.1 Desarrollo de la situación de aprendizaje escogida _____</b>	<b>62</b>
13.1.1 Contextualización de la situación de aprendizaje _____	62
13.1.2 Contenidos de la situación de aprendizaje _____	62
13.1.3 Metodología de la situación de aprendizaje _____	63
13.1.4 Sesiones de la situación de aprendizaje _____	65
13.1.4 Evaluación de la situación de aprendizaje _____	68
<b>13.2 Recursos desarrollados _____</b>	<b>71</b>
<b>13.3 Otros _____</b>	<b>71</b>

## 1. Introducción y justificación del tema elegido

Desde que comencé mis estudios en el colegio y llegué a primero de primaria se me dieron bien los deportes. Sacaba las mejores notas de mi clase en Educación Física, pues me apasionaba darlo todo con el deporte y disfrutar los resultados. Me apunté a extraescolares, estuve en fútbol, atletismo y baloncesto.

Siempre pensé que esta asignatura era la más divertida con diferencia. No solo se realizaba en el patio del colegio, un espacio libre y donde acostumbrábamos a disfrutar en los recreos; sino que también jugábamos con todo el mundo. Interactuábamos con toda la clase, como si estuviéramos jugando en el recreo al pillapilla.

Me sorprendí mucho cuando estuve hablando con unos de mis mejores amigos y me contó que no le gustaba esta asignatura. No comprendí cómo no podía gustarle. Desde los juegos variados, competitivos o cooperativos, hasta el frenesí de superarse a uno mismo en una carrera de un lado al otro del patio. A él no le gustaba, estaba desmotivado y era la asignatura en la que tenía un peor rendimiento académico. Sabía que su composición corporal no le hacía de los mejores en casi ningún deporte, pero desconocía su nivel de desmotivación.

Teniendo en cuenta la falta de motivación de muchos alumnos en la asignatura de educación física mi propuesta en esta programación tiene mucho que ver con promover la motivación en el alumnado.

Se deben reforzar ideas positivas acerca del deporte como menciona Luo et al. (2022), para que los alumnos sigan motivados a seguir haciendo ejercicio y deporte. Además, se concluyó en un estudio lo siguiente “podría confirmarse una asociación entre el hecho de estar altamente motivado hacia la EF y poseer una mayor capacidad

cardiorrespiratoria” (Martínez-Baena et al., 2016). Por lo que sabemos que no solo la motivación influye en la salud actual de los niños, sino que en su futura salud también.

Como menciona Trecroci et al. (2022) los estilos de enseñanza parecen ser claves a la hora de manejar la barrera entre los niños y adolescentes obesos. El profesor debe crear un clima favorable y motivacional para que todos los alumnos se sientan incluidos y participen. Además, es importante recalcar la importancia de integrar la Educación Física junto con otras asignaturas para crear un sistema holístico de conocimiento como dice Pospelov (2024).

La importancia de la actividad física en España no es menor, Granero-Melcón et al. (2025) argumenta que la actividad física y la reducción del tiempo sentado está asociado con un menor riesgo de todos los tipos de muertes. Habyarimana et al. (2022) afirma que la Educación Física es la columna vertebral del siglo 21, los beneficios se extienden a todas las áreas, desde el desarrollo humano hasta el estado cognitivo, físico, afectivo, de salud, social, moral y cultural.

Por todos estos estudios y por experiencia propia, me gustaría mejorar la experiencia de todos los alumnos de EF, implementando una metodología que les implique profundamente, para que el deporte no sea una tortura obligatoria, sino un disfrute necesario.

Además, la Educación Física prepara al alumnado a afrontar los retos que la vida ofrece, convirtiendo al alumnado en personas motrizmente competentes. No solo se practica la motricidad, sino también las habilidades comunicativas y sociales, generando espacios donde el alumnado explora sus capacidades, mejorándolas por momentos.

Rodríguez, Sobrino, I.

Por ello, la EF no es una asignatura sin importancia, es una asignatura de vital importancia para el desarrollo integral de un alumno. Desarrollando sus capacidades cognitivas, motoras, afectivas y sociales, los estudiantes consiguen alcanzar su pleno potencial. A través de la creación de hábitos saludables como: la cultura motriz, higiene básica o la alimentación saludable se evitan problemas futuros y se encamina al alumnado a un futuro mejor.

## **2. Fundamentación teórico-normativa de la programación**

Esta programación sigue las indicaciones escritas en el Boletín Oficial del Estado (BOE), el cual se rige por una ley orgánica que establece los criterios de enseñanza para todos los centros educativos de toda España. La actual ley en vigor es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Además, el todo el sistema educativo sigue el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por lo que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Ya que la programación se establece en la Comunidad de Madrid sigue lo establecido en el Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria para la Comunidad de Madrid.

Por lo que la presente programación didáctica se ha estructurado en base a los siguientes marcos legislativos estatales y autonómicos:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- ORDEN 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así

como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.

- ORDEN 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.
- DECRETO 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 32/2019, de 9 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Marco Regulator de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid.
- Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST). Pone el foco en un diseño curricular no sólo para la mayoría de los estudiantes, sino para todos. Es una metodología educativa que busca crear espacios de aprendizaje inclusivos.

Esta asignatura se desarrolla de manera competencial, teniendo en cuenta las necesidades. “La Educación Física en la etapa de Educación Primaria prepara al alumnado para afrontar una serie de retos fundamentales que pasan por la adopción de un estilo de vida activo, el conocimiento de la propia corporalidad, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes eco socialmente responsables o el desarrollo de todos los procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices. Estos elementos contribuyen a que el alumnado sea motrizmente competente, facilitando así su desarrollo integral, puesto que la motricidad constituye un elemento esencial e indisoluble del propio aprendizaje” (Real Decreto 157/2022).

Además, “El área de la Educación Física en la etapa de Educación Primaria propone trabajar sobre aspectos fundamentales que contribuyen a cimentar una competencia que va más allá de lo motriz, pero toma como base este ámbito fundamental para el desarrollo del individuo” (Decreto 61/2022).

Con total claridad destacan la importancia de estos cimientos motrices básicos para llegar a ser un adulto funcional y con el máximo potencial posible. Los saberes básicos del área de Educación Física se organizan en seis bloques que se deben desarrollar en diferentes situaciones y contextos. Como menciona el Real Decreto 157/2022, el movimiento es de vital influencia y se recomienda su uso para las situaciones de aprendizaje en la medida de lo posible.

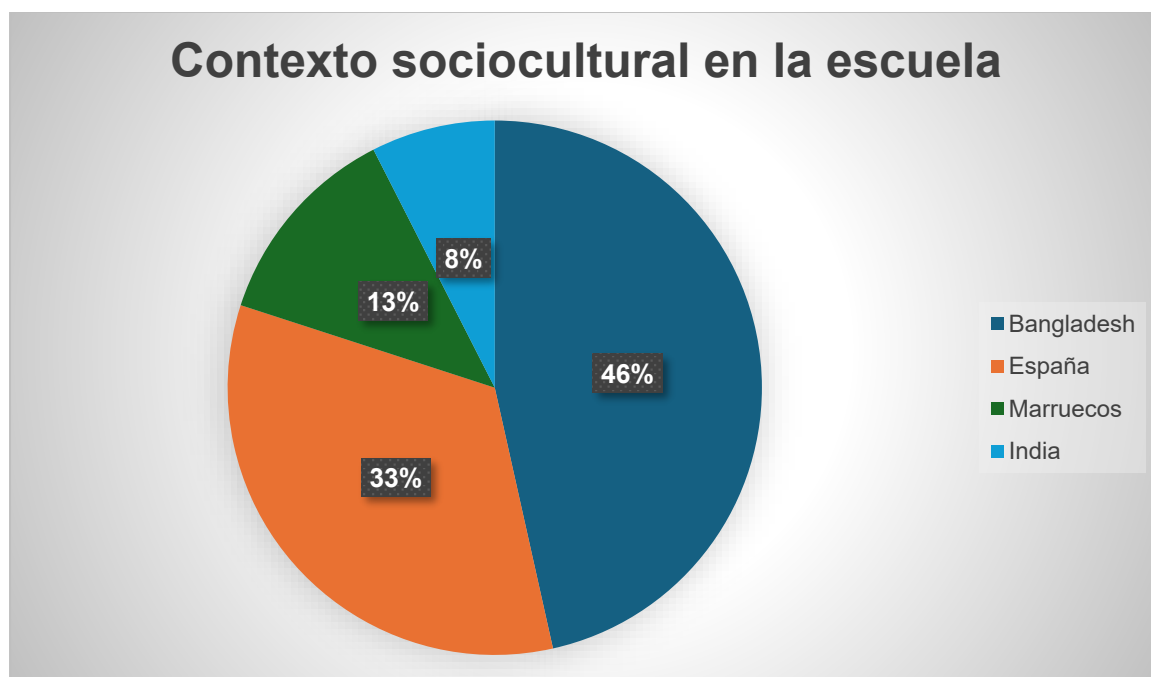
### 3. Contextualización

#### 3.1 Contexto del centro

El CEIP Legado Crespo es un centro público de Educación infantil y Primaria, de línea 1 bilingüe con jornada continua que cuenta con 9 unidades: 3 de Infantil y 6 de Primaria. Es un centro de tamaño reducido, cuenta con 200 alumnos, lo que favorece un clima cercano.

El contexto sociocultural se caracteriza por una alta diversidad cultural y lingüística, con una presencia muy significativa de familias procedentes de Bangladesh (46,5%). Al tener esta realidad, el colegio debe dar respuesta con medidas en contra de la desigualdad social, barreras con el idioma y compensación educativa.

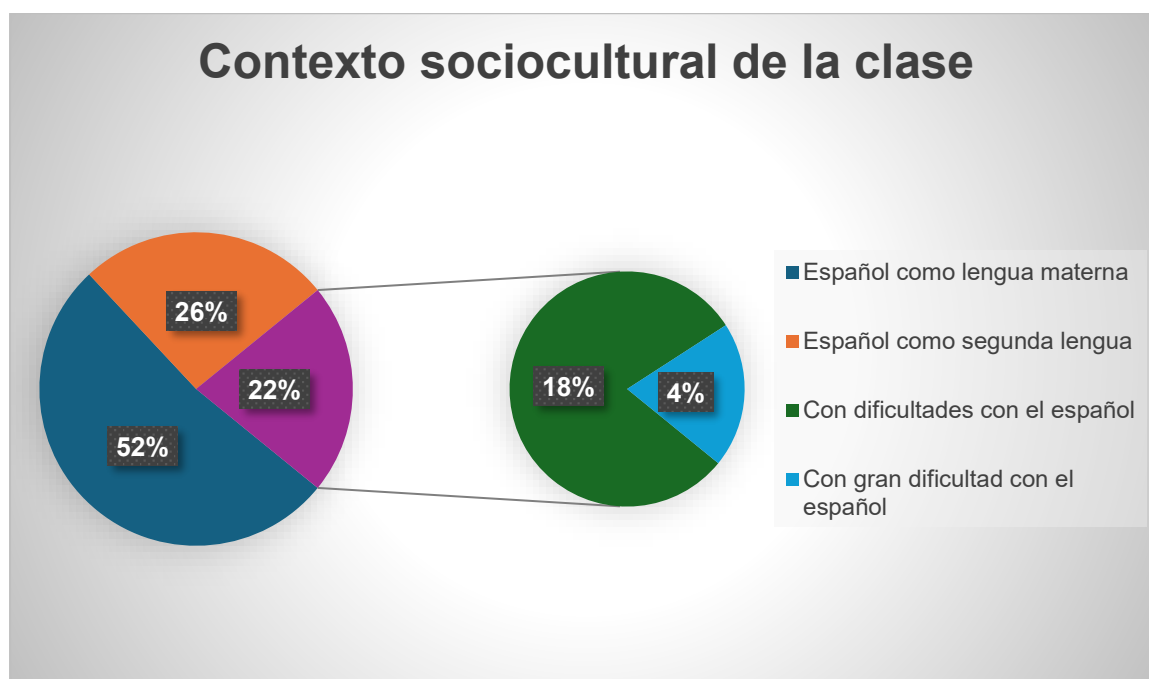
**Figura 1. Nacionalidad de las familias**



*Fuente: CEIP Legado Crespo*

En el aula hay un total de 18 alumnos, de los que cuatro de ellos tienen dificultades con la lengua española y un alumno es repetidor. De los cuatro alumnos con problemas para entender el castellano, solo uno de ellos tiene grandes dificultades.

**Figura 2. Idiomas de los alumnos**



*Fuente: CEIP Legado Crespo*

El perfil de las familias es muy diverso socioeconómica y culturalmente:

- Un alto porcentaje de familias migrantes, especialmente de origen de Bangladesh.
- Baja participación familiar.

El centro ofrece servicios como: comedor escolar, “Primeros del Cole”, actividades extraescolares del AMPA, ludoteca y Programa de Acompañamiento y Apoyo Educativo (PAAE). Aunque la convivencia es positiva, existen retos relacionados con el absentismo y la impuntualidad.

El colegio cuenta con un patio mediano, pero generoso para el número de alumnos totales del colegio. Además, cuenta con un gimnasio interior, que, aunque sea de menor tamaño que el patio, está adaptado totalmente al alumnado. El gimnasio tiene diferentes recursos para la realización de actividades como Acrosport, circuitos motrices y planificaciones que requieran más recursos.

### **3.2 Ubicación del centro**

El CEIP Legado Crespo se encuentra situado en el Paseo de las Acacias dentro del distrito de Arganzuela (Madrid). La cercanía al barrio de Lavapiés influye directamente en la diversidad cultural y social del alumnado. De manera que gran parte de los alumnos son la primera generación de sus familias en nacer en España.

El entorno combina las zonas tradicionalmente residenciales con zonas de fuerte multiculturalidad, lo que genera perfiles muy heterogéneos en el colegio.

### **3.3 Perfil del alumnado**

El perfil del CEIP Legado Crespo tiene una gran variedad cultural, lingüística y social:

El número de alumnos en todo el colegio es de 150 alumnos, 120 de Educación Primaria y 30 de Educación infantil.

- Aproximadamente la mitad del alumnado tiene una lengua materna distinta al español.
- Existe un porcentaje elevado de necesidades de compensación educativa.
- Existen dificultades significativas en la competencia lingüística en lengua española.

Dentro del colegio hay 4 alumnos ACNEAE repartidos en diferentes cursos a lo largo de la etapa educativa. La mayoría de las necesidades educativas están relacionadas

Rodríguez, Sobrino, I.

con el idioma y la integración social, pues por su contexto para muchos alumnos el castellano no es su lengua materna.

El grupo clase sobre el que se desarrolla la siguiente programación corresponde al curso de 6º de Educación Primaria, con un total de 18 alumnos entre 11 y 12 años. Se trata de un grupo heterogéneo desde el punto de vista cultural y lingüístico, ya que gran parte del alumnado procede de familias migrantes, principalmente de origen en Bangladesh.

En esta edad se encuentran en una etapa evolutiva donde comprenden mejor las normas del juego y tienen mayor autonomía para resolver problemas motores sencillos.

En relación con su desarrollo motriz, el grupo presenta un nivel acorde a su edad, con un dominio general de las habilidades motrices básicas. No obstante, se observan diferencias entre el alumnado, algunos estudiantes muestran interés y mayor control corporal mientras que otros tienen más dificultades, ya que presentan una menor experiencia motriz. Aunque el grupo presenta competencia motriz media, es necesario plantear un diseño universal del aprendizaje, adaptándolo a todos los niveles.

En el ámbito cognitivo, todos los alumnos tienen un nivel similar y presentan una mayor capacidad para comprender estrategias básicas y reflexionar sobre su propio rendimiento.

Respecto al ámbito lingüístico, cuatro alumnos presentan dificultades en la comprensión y expresión en lengua castellana debido a que su lengua materna no es el español. De los cuatro, uno presenta mayores dificultades que puede afectar a que

no comprenda las normas de algunos juegos. Por lo que resulta necesario una demostración motriz previa y el uso de apoyos visuales.

En relación con la atención a la diversidad, dentro del grupo clase se identifican dos alumnos considerados ACNEAE (Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo). Uno de ellos presenta dificultades significativas en la competencia lingüística, derivadas de su reciente incorporación al sistema educativo español. El segundo alumno es repetidor y muestra ciertas dificultades en el ámbito académico general y una menor autoestima en el contexto escolar, aunque motrizmente es muy capaz.

Además, otros tres alumnos requieren medidas ordinarias de apoyo educativo debido a las dificultades moderadas en la comprensión del idioma, por lo que se deben atender con estrategias inclusivas dentro del aula.

### **3.4 Horario del centro**

El CEIP Legado Crespo cuenta con jornada continua desde el curso 2023/2024.

Dentro del horario se incluye:

- Horario lectivo de mañana para Educación infantil y Primaria.
- Servicio de comedor escolar de catering al finalizar la jornada lectiva.
- Programa “Primeros del Cole” en horario anterior al inicio de las clases.
- Actividades extraescolares organizadas por la AMPA.
- Programas de refuerzo y apoyo educativo (PAAE).

El horario de Educación Física es el siguiente:

**Tabla 1. Horario del Colegio Legado Crespo**

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	EF. 6º				
9:45-10:30	EF. 4º		EF. 5º		
10:30-11:15		EF. 4º		E.F. 5º	E. F. 3º
11:15-11:45	RECREO				
11:45-12:30		EF. 1º	E.F. 3º		E. F. 6º
12:30-13:15				E.F. 1º	
13:15-14:00			E.F. 2º		E. F. 2º

*Fuente: CEIP Legado Crespo*

Por lo que los alumnos de todos los cursos cuentan con dos clases de Educación Física a la semana, lo que equivale a hora y media de actividad física semanalmente. Dado a la falta de tiempo y a la pérdida del mismo entre el movimiento de los alumnos de las aulas a los espacios motrices y de vuelta, no se realizarán 15 unidades didácticas y se realizan 12. Aunque esta franja de horas entra dentro del mínimo estipulado por el RD 157/2022, siguen siendo insuficientes para realizar 15 unidades didácticas, contando con un total de 67 sesiones totales.

### 3.5 Instalaciones del centro

El Colegio Legado Crespo cuenta con diversas aulas ordinarias destinadas a las diferentes etapas educativas. Estas aulas están equipadas con mobiliario escolar adaptado y recursos tecnológicos como pantallas interactivas. Además, cuentan con aulas específicas para el apoyo educativo, la lectura y la música.

Rodríguez, Sobrino, I.

En relación con los espacios destinados a la actividad física y deportiva, el colegio dispone de instalaciones suficientes para la realización de las clases de Educación Física. Entre ellas, se incluye una zona infantil separada del resto del patio, una cancha de baloncesto, una cancha de fútbol sala y una zona sin ocupar, pero igualmente asfaltada.

Por último, cuenta con un gimnasio equipado con materiales diversos, desde colchonetas, conos, pelotas, frisbis, raquetas de bádminton y pickleball, pesos, etc. El suelo y paredes está acolchado para que los alumnos puedan correr sin miedo a hacerse daño al caerse. El gimnasio tiene aproximadamente la misma longitud y ancho que la cancha de fútbol sala del patio.

#### **4. Objetivos**

Los objetivos son los resultados de aprendizajes que se pretende que el alumnado alcanza tras un proceso de enseñanza. Indican que se planea conseguir con la enseñanza y orientan su planificación.

##### **4.1 Objetivos de etapa**

Según el Real Decreto 157/2022, los objetivos son los “los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”. En este apartado se desarrollarán los objetivos de etapa, así como los objetivos de la programación didáctica.

Los siguientes objetivos están recogidos en el Real Decreto y en el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y

respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Entre todos los objetivos de etapa estos son los que se pueden aplicar en Educación Física: a); b); c); d); e); f); g); h); i); j); k); m); n).

## 4.2 Objetivos de la programación

Los objetivos de la programación son específicos y evaluables. Además, están enfocados no sólo en el rendimiento motor; se centran en el desarrollo competencial integral del alumnado.

### Objetivo general

Fomentar el desarrollo integral del alumnado a través de la Educación Física, favoreciendo el desarrollo de la competencia motriz, la adopción de hábitos de vida activos y saludables y la mejora de las habilidades sociales mediante situaciones motrices cooperativas y significativas que promuevan la autonomía, la toma de decisiones y la participación activa de todo el alumnado.

### Objetivos específicos

1. Desarrollar el conocimiento y la conciencia corporal mediante la práctica de las habilidades motrices básicas, fomentando el respeto hacia los demás.
2. Utilizar la expresión corporal como medio para interactuar con los demás y transmitir ideas, pensamientos y valores.
3. Fomentar hábitos de vida activos y saludables, valorando la importancia de la actividad física regular, el descanso, la higiene y la alimentación para el bienestar personal.
4. Cultivar la resolución de problemas individuales y colectivos mediante la aplicación de estrategias motrices y la toma de decisiones en situaciones motrices.
5. Desarrollar la regulación emocional en la práctica motriz, aprendiendo a gestionar la frustración, el éxito y el esfuerzo durante las actividades físicas.

6. Desarrollar habilidades de interacción social, así como conocer y respetar las capacidades propias y de los demás mediante la comunicación afectiva.
7. Proponer la participación en las manifestaciones de la cultura motriz, potenciando la inclusión y explorando las diferentes formas de actividad física.
8. Incentivar el buen uso del entorno urbano y natural, fomentando la educación vial y aprovechando el espacio para una interacción eficiente con el entorno.
9. Utilizar de manera responsable las TIC, mejorando la práctica deportiva y teniendo en cuenta los riesgos que conlleva.

**Tabla 2. Relación de objetivos específicos y de etapa**

<b>Objetivo general</b>	
Fomentar el desarrollo integral del alumnado a través de la Educación Física, favoreciendo el desarrollo de la competencia motriz, la adopción de hábitos de vida activos y saludables y la mejora de las habilidades sociales mediante situaciones motrices cooperativas y significativas que promuevan la autonomía, la toma de decisiones y la participación activa de todo el alumnado.	
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Objetivos de etapa</b>
1.	a), k), m)
2.	j), m)
3.	b), k)
4.	b), c), g)
5.	a), m)
6.	a), d), e), m)
7.	a), d), j), k)
8.	f), n)
9.	b), g), i)

*Fuente: Elaboración propia*

## 5. Competencias

El Real Decreto menciona que las competencias clave son “los desempeños imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.” Las competencias clave están asociadas al Perfil de Salida y se vinculan con unos descriptores operativos.

## 5.1 Competencias clave

Las competencias clave son un total de 8:

**a) Competencia en comunicación lingüística. (CCL)** Se desarrollará a través de la interacción constante entre alumnado y docente y durante las actividades físicas, como se menciona en el objetivo específico 6.

**b) Competencia plurilingüe. (CP)** Aunque no está directamente asociada con la Educación Física, se trabajará mediante el uso de señales en lengua extranjera. Además de utilizar ciertas palabras clave del inglés para determinados juegos.

**c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)** Se trabajará integrando conteos, temporalizaciones y observaciones, aplicando conceptos matemáticos como la estimación en situaciones prácticas de movimiento.

**d) Competencia digital. (CD)** Se incluirá de vez en cuando el uso de las tecnologías de la información para algunos proyectos donde deberán investigar usando las herramientas de búsqueda de información. Alguna situación de aprendizaje requiere el uso de este tipo de tecnologías.

**e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)** Se desarrollará fomentando la toma de decisiones en grupo y la regulación emocional ante retos motrices.

**f) Competencia ciudadana. (CC)** Se trabajará a través de actividades cooperativas y juegos de equipo, fomentando el respeto, la inclusión y la participación activa de todo el alumnado.

**g) Competencia emprendedora. (CE)** Se abordará mediante proyectos motrices donde el alumnado tendrá que organizar sus recursos para darle solución a diferentes problemas.

**h) Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)** Se fomentará a través de la exploración de juegos tradicionales, danzas y otras expresiones culturales.

## 5.2 Competencias específicas

Según describe el Real Decreto, las competencias específicas son aquellas cuyo abordaje requiere de los saberes básicos del área. Conectan el perfil de salida con el ámbito, en este caso de la Educación Física.

Todos los descriptores operativos, competencias específicas y competencias clave, quedan descritas en el Real Decreto 157/2022 y en el Decreto 61/2022. Se ha procedido a añadir competencias que no están directamente relacionadas con la Educación Física, pero que son aparentemente extrapolables a situaciones y contextos de aula reales. Son las siguientes: STEM, CP y CD.

**Tabla 3. Relación entre competencias específicas de Educación Física y descriptores de las competencias clave**

Competencia específica 1	Competencias clave	Descriptores operativos
Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	STEM	STEM2
		STEM5
	CPSAA	CPSAA2
		CPSAA5
	CE	CE3
	CP	CP1
	CD	CD1
		CD4

<b>Competencia específica 2</b>	<b>Competencias clave</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	
Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM	STEM1	
	CPSAA	CPSAA4 CPSAA5	
	CP	CP2	
<b>Competencia específica 3</b>	<b>Competencias clave</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	
Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CCL	CCL1 CCL5	
	CPSAA	CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5	
	CC	CC2 CC3	
	CP	CP1 CP3	
	CD	CD1 CD3	
	<b>Competencia específica 4</b>	<b>Competencias clave</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
	Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC	CC3
CCEC		CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	
CD		CD1 CD2	
<b>Competencia específica 5</b>		<b>C. Clave</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.		STEM	STEM5
	CC	CC2 CC4	
	CE	CE1 CE3	
	CD	CD1	

Fuente de elaboración propia

**Tabla 4. Relación entre objetivos didácticos y de etapa con las competencias específicas y clave**

Objetivos de la programación	Objetivos de etapa	Competencias específicas	Competencias clave
1.	a), k), m)	CE1, CE2	CPSAA, CC
2.	j), m)	CE3, CE4	CCL, CCEC, CPSAA
3.	b), k)	CE1	CPSAA
4.	b), c), g)	CE2, CE3	STEM, CPSAA
5.	a), m)	CE3	CPSAA
6.	a), d), e), m)	CE3	CC, CPSAA
7.	a), d), j), k)	CE4	CCEC, CC
8.	f), n)	CE5	CC, STEM
9.	b), g), i)	CE1, CE3	CD, CPSAA

*Fuente de elaboración propia*

## 6. Contenidos

Según el Real Decreto 157/2022 los contenidos o saberes básicos son los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Las situaciones de aprendizaje son totalmente imprescindibles para la adquisición de las competencias específicas. Como comenta el Real Decreto 157/2022, representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

En este documento se encuentran una serie de situaciones de aprendizaje que recogen estos contenidos o saberes básicos que se trabajan para la adquisición de los objetivos y competencias correspondientes a 6º, al tercer ciclo de Educación Primaria.

## 6.1 Temporalización

Temporalizar es el acto de planificar una actividad a lo largo de un calendario. En el caso de esta programación, a continuación se procede a señalar todas las estaciones importantes dentro de la programación.

Dentro del calendario escolar, las sesiones de Educación Física para sexto de primaria suman un total de 67, teniendo en cuenta los festivos, fines de semana y días no lectivos. Se llevan a cabo dos sesiones semanales de cuarenta y cinco minutos cada una que se realizan los lunes y los viernes.

Por este motivo se realizan 12 unidades didácticas y no 15, ya que con hora y media semanal de Educación Física, no se dispone de tiempo suficiente para realizarlas. La temporalización se basa en los siguientes criterios:

- **Coherencia de centro:** se incorporan actividades relacionadas con celebraciones y eventos escolares, favoreciendo la conexión del área con la vida del centro.
- **Interdisciplinariedad:** la planificación temporal favorece la conexión con otras áreas del currículo, integrando propuestas que permiten trabajar contenidos de forma globalizada.
- **Atención a la diversidad:** se prevee una organización flexible del tiempo que permita adaptar el ritmo de las situaciones de aprendizaje a las necesidades del alumnado, facilitando la inclusión y la participación activa de todo el grupo.
- **Distribución de carga física:** la secuenciación de las unidades contempla una alternancia equilibrada entre actividades de mayor y menor intensidad física, evitando la fatiga acumulada, aunque rara vez será necesario, por la distribución de las sesiones en la semana.

- **Condiciones climáticas:** la planificación tiene en cuenta el clima, las actividades al aire libre se priorizan en los meses menos fríos y las actividades que se puedan realizar en el gimnasio en los meses fríos.
- **Disponibilidad de instalaciones:** se tiene en cuenta los momentos en los que se pueden utilizar los espacios, puesto que son comunes a todos los cursos.

**Tabla 5. Resumen de la temporalización de las sesiones**









Trimestres	Situaciones de aprendizaje	N.º Sesiones
Primer trimestre 8 septiembre a 19 diciembre	1, 2, 3, 4, 5, 6	28
Segundo trimestre 8 enero a 26 marzo	7, 8, 9, 10	23
Tercer trimestre 7 abril a 19 junio	11, 12	18

*Fuente: elaboración propia*

Tabla 6. Calendario escolar 2025-2026

Septiembre							Octubre							Noviembre							Diciembre							Enero						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1	2	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	29	30	31					26	27	28	29	30	31	
Febrero							Marzo							Abril							Mayo							Junio						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
						1							1			1	2	3	4	5					1	2	3	1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14
9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21
16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28
23	24	25	26	27	28		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31	29	30					
							30	31																										

Fuente de elaboración propia

**Leyenda:** Calendario académico: días festivos/vacaciones , no lectivos , días lectivos , inicio de curso , fin del curso , primer trimestre , segundo trimestre  y tercer trimestre .

## 6.2 Situaciones de aprendizaje

Con el objetivo de dotar de coherencia a la programación didáctica se establece como hilo conductor la narrativa titulada “Los protectores ante el caos”.

A lo largo del curso el alumnado participará como parte de una misión global orientada a restaurar el equilibrio de diferentes planetas que presentan problemas. Algunos ligados a los ODS 2030.

Cada situación de aprendizaje se plantea como una misión específica en la que el alumnado debe superar retos motrices vinculados a las problemáticas. Cada situación de aprendizaje se trabaja un problema de un planeta. Tras completar todas las sesiones, los alumnos completan una hoja de bitácora espacial y reciben una porción de la insignia.

Cuando terminen todas las situaciones de aprendizaje habrán recibido suficientes porciones como para construir la insignia al completo. Estas irán pegadas a un parche que podrán planchar y dejar para siempre en la ropa.

Tras conseguir todas las situaciones se completarán la insignia con la última pieza, que se consigue al rellenar una evaluación de las actividades, planetas favoritos, temáticas más importantes, etc.

El producto final es la insignia que podrán llevarse una vez terminado el curso, que representará cada aprendizaje.

**Tabla 7. Situaciones de aprendizaje***Fuente de elaboración propia*

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1		Primer trimestre	N.º Sesiones 5
<b>“Recuperando la energía perdida”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		8 de septiembre – 22 de septiembre	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Enerxia, cuya población ha perdido su energía debido a un estilo de vida sedentario. La automatización de sus tareas ha provocado una disminución de la actividad física, generando fatiga y dificultades para realizar acciones básicas.</p> <p>Como protectores ante el caos, los estudiantes deberán superar diferentes retos motrices orientados al desarrollo de las capacidades físicas básicas, contribuyendo a la recuperación de la energía del planeta.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar las capacidades físicas básicas de retos motrices adaptados.</li> <li>• Fomentar la participación activa en actividades físicas de forma progresiva.</li> <li>• Tomar conciencia de la importancia de la actividad física para la salud.</li> <li>• Valorar el esfuerzo personal y la superación individual.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
1, 3, 5		b), k), m)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <p>- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.</p> <p>- Vida saludable: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas: desarrollo y aplicación en situaciones motrices.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE1, CE2		CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
1.1, 1.2, 2.1		CPSAA2, CPSAA5, STEM2	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		ODS 3 – Salud y bienestar	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2		Primer trimestre	N.º Sesiones 5
<b>“Restableciendo el equilibrio perdido”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		26 de septiembre – 10 de octubre	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Gravitor, donde una alteración en la gravedad ha provocado la pérdida del control corporal de sus habitantes. Como consecuencia, presentan dificultades para mantener el equilibrio, coordinar sus movimientos y adaptarse a superficies inestables, lo que afecta a su vida diaria.</p> <p>Como protectores ante el caos, los estudiantes deberán superar diferentes zonas del planeta mediante circuitos motrices, retos de equilibrio estático y dinámico y actividades de coordinación. Cada desafío superado permitirá estabilizar el planeta.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el equilibrio y la coordinación mediante situaciones motrices variadas.</li> <li>• Mejorar el control corporal en condiciones estables o inestables.</li> <li>• Adaptar el movimiento a diferentes entornos y demandas motrices.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
1, 4		b), g), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <p>- Salud física: Conciencia corporal y control postural en la práctica de actividad física.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Ajuste y control del cuerpo en movimiento en situaciones variadas.</p> <p>- Adaptación de las habilidades motrices a diferentes entornos y condiciones.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE2		CPSAA, STEM, CP	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
2.1, 2.2		CPSAA4, STEM1, CP2	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		No procede.	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3		Primer trimestre	N.º Sesiones 5
<b>“Salvando el agua del planeta”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		17 de octubre – 31 de octubre	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Aquaflux, donde la grave crisis de agua ha fragmentado las reservas en pequeños puntos aislados. Sus habitantes han perdido la capacidad de transportarla sin desperdiciarla.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá organizarse en equipos para trasladar agua mediante diferentes pruebas motrices: desplazamientos controlados, circuitos de equilibrio y retos cooperativos. Cada desafío superado permitirá recuperar parte de los recursos de agua del planeta.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el equilibrio y la coordinación en situaciones motrices con materiales.</li> <li>• Fomentar la cooperación y la organización grupal para la consecución de objetivos comunes.</li> <li>• Resolver situaciones motrices de forma colectiva.</li> <li>• Valorar la importancia del uso responsable del agua.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
4, 6		c), g), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <p>- Valoración de hábitos saludables relacionados con el entorno y los recursos.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Adaptación de las habilidades motrices a diferentes situaciones con materiales.</p> <p>- Resolución de situaciones motrices de forma individual y colectiva.</p> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social</p> <p>- Trabajo en equipo, cooperación y respeto en la práctica motriz.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE2, CE3		CPSAA, STEM, CC	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
2.1, 2.2, 3.1		CPSAA3, CPSAA4, STEM1, CC3	
Interdisciplinariedad		ODS	
Se establece una relación con el área de Ciencias Naturales al abordar el valor del agua como recurso esencial.		ODS 6 – Agua limpia y saneamiento	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4		Primer trimestre	N.º Sesiones 4
<b>“Superando los caminos imposibles”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		4 de noviembre – 17 de noviembre	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Transitus, un territorio caracterizado por su terreno irregular, lleno de obstáculos, desniveles y caminos inestables. Sus habitantes han perdido la capacidad de desplazarse con eficacia, lo que les impide explorar su entorno y desenvolverse con autonomía.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá superar diferentes recorridos motrices en los que se combinan desplazamientos, saltos, giros y cambios de dirección. Cada reto superado permitirá reconstruir los caminos del planeta, facilitando el movimiento de sus habitantes.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar diferentes tipos de desplazamientos en situaciones motrices variadas.</li> <li>• Mejorar la coordinación dinámica general mediante circuitos motrices.</li> <li>• Adaptar el movimiento a diferentes condiciones del entorno.</li> <li>• Fomentar la autonomía en la resolución de retos motrices.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
1, 4		b), g), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <p>- Control corporal y eficiencia motriz en la práctica de actividad física.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Adaptación de las habilidades motrices a diferentes entornos y condiciones.</p> <p>- Aplicación de desplazamientos, saltos y giros en situaciones motrices variadas.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE2		CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
2.1, 2.2		CPSAA4, CPSAA5, STEM1	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		No procede.	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5		Primer trimestre	N.º Sesiones 5
<b>“Reconstruyendo la cooperación perdida”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		21 de noviembre – 5 de diciembre	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Concordia, donde la falta de cooperación entre sus habitantes ha provocado un deterioro progresivo de la convivencia. La incapacidad para comunicarse, organizarse y ayudarse mutuamente ha generado conflictos constantes, impidiendo la resolución de tareas colectivas básicas.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá enfrentarse a diferentes retos cooperativos en los que el éxito dependerá exclusivamente del trabajo en equipo. A través de juegos y dinámicas grupales, deberán coordinarse, comunicarse y tomar decisiones conjuntas para reconstruir la red de cooperación del planeta.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades de cooperación en situaciones motrices.</li> <li>• Fomentar la comunicación y la toma de decisiones en grupo.</li> <li>• Resolver conflictos de manera pacífica durante la práctica motriz.</li> <li>• Valorar la importancia del trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
4, 6		a), c), d), m)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolución de situaciones motrices de forma colectiva.</li> </ul> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo y cooperación en situaciones motrices.</li> <li>- Resolución de conflictos y respeto a los demás.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE3		CC, CPSAA, CCL	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
3.1, 3.2, 3.3		CC2, CPSAA1, CPSAA3, CCL1, CCL5	
Interdisciplinariedad		ODS	
Se establece una relación con el área de Valores Cívicos y Éticos al trabajar la convivencia, respeto y resolución pacífica de conflictos.		ODS 16 – Paz, justicia y convivencia	
Adaptaciones	<p>Dado el contexto lingüístico del grupo se incorpora unas adaptaciones específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de demostraciones motrices previas para facilitar la comprensión de las tareas.</li> <li>• Empleo de apoyos visuales y gestuales durante la explicación de las actividades.</li> <li>• Utilización de consignas breves, claras y repetidas.</li> </ul>		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6		Primer trimestre	N.º Sesiones 4
<b>“Transformando la competición”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		9 de diciembre – 19 de diciembre	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Competix, donde la competición ha perdido su valor educativo. Sus habitantes compiten sin respetar normas, reaccionan de forma desproporcionada ante el error y priorizan el resultado por encima del proceso, lo que ha generado conflictos constantes y la ruptura del sistema de juego del planeta.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá participar en diferentes juegos deportivos modificados en los que el objetivo no será únicamente ganar, sino competir de forma respetuosa, aceptando normas, gestionando emociones y valorando el esfuerzo propio y ajeno.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en situaciones de competición respetando normas y compañeros.</li> <li>• Gestionar las emociones durante la práctica motriz (éxito y frustración).</li> <li>• Valorar el esfuerzo personal y colectivo por encima del resultado.</li> <li>• Aplicar estrategias básicas en situaciones de juego.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
4, 5, 6		a), b), c), m)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices - Aplicación de estrategias básicas en juegos y situaciones motrices.</p> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social - Gestión de emociones en situaciones de juego y competición. - Respeto a las normas, compañeros y adversarios.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE2, CE3		CC, CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
2.2, 3.1, 3.2		CC2, CPSAA1, CPSAA5, STEM1	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		No procede.	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7		Segundo trimestre	N.º Sesiones 5
<b>“Recuperando la identidad cultural”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		9 de enero – 23 de enero	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Tradicia, donde sus habitantes han perdido sus costumbres y juegos tradicionales. La desaparición de estas prácticas ha provocado una pérdida de identidad cultural y una desconexión entre generaciones, dificultando la convivencia y el entendimiento entre los habitantes del planeta.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá recuperar distintos juegos tradicionales, tanto propios como de otras culturas presentes en el aula. A través de su práctica, exploración y adaptación, irán reconstruyendo la cultura motriz del planeta.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y practicar juegos tradicionales de diferentes culturas.</li> <li>• Valorar la diversidad cultural presente en el aula.</li> <li>• Participar de forma activa y respetuosa en prácticas motrices culturales.</li> <li>• Reconocer la cultura motriz como parte del patrimonio social.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
7		a), d), j), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>D. Autorregulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto hacia los demás y aceptación de la diversidad en la práctica motriz.</li> </ul> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos y actividades tradicionales como expresión cultural.</li> <li>- Valoración de la diversidad cultural a través del movimiento.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE4		CC, CCEC	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
4.1, 4.2		CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		ODS 10 – Reducción de las desigualdades	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8		Segundo trimestre	N.º Sesiones 6
<b>“Devolviendo la voz al cuerpo”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		26 de enero – 13 de febrero	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Expresia, donde una alteración ha provocado que sus habitantes pierdan la capacidad de comunicarse verbalmente. Como consecuencia, no pueden expresar emociones, transmitir ideas ni organizarse colectivamente, lo que ha generado aislamiento y desorganización social.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá ayudar a restaurar la comunicación del planeta utilizando el cuerpo como principal herramienta expresiva. A través de actividades de expresión corporal, dramatización, imitación y creación de pequeñas composiciones motrices, irán reconstruyendo los canales de comunicación no verbal.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar el cuerpo como medio de expresión y comunicación.</li> <li>• Representar emociones, ideas y situaciones mediante el movimiento.</li> <li>• Participar en creaciones grupales de carácter expresivo.</li> <li>• Desarrollar la creatividad y la desinhibición en situaciones motrices.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
2, 6		j), m)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>D. Autorregulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión de emociones a través del movimiento.</li> </ul> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión corporal como medio de comunicación y representación.</li> <li>- Creación de composiciones motrices con intención expresiva.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE3, CE4		CCL, CPSAA, CCEC, CD	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
3.1, 4.1, 4.2		CCL1, CPSAA1, CCEC2, CD3	
Interdisciplinariedad		ODS	
Se establece una relación con el área de Educación Artística, al trabajar la expresión corporal como forma de comunicación.		No procede.	
Adaptaciones	<p>Dado el contexto lingüístico del grupo, esta situación incorpora adaptaciones específicas que favorecen la participación del alumnado con dificultades en lengua castellana:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reducción de la carga verbal en las explicaciones.</li> <li>• Apoyo en gestos, imágenes y ejemplos visuales.</li> <li>• Fomento de la comunicación no verbal como vía principal de participación.</li> </ul>		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 9		Segundo trimestre	N.º Sesiones 6
<b>“Devolviendo la voz al cuerpo”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		16 de febrero – 6 de marzo	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Ecoterra, un entorno que ha sufrido un deterioro progresivo debido al uso irresponsable de sus recursos naturales. La acumulación de residuos, la falta de cuidado del entorno y la desconexión de sus habitantes con la naturaleza han generado un desequilibrio ambiental.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá participar en diferentes retos motrices en el entorno (o simulación del mismo), como yincanas, circuitos activos y pruebas de orientación, en las que deberán desplazarse, colaborar y resolver situaciones respetando el medio.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en actividades físicas en el entorno de forma responsable.</li> <li>• Desarrollar habilidades motrices en contextos variados (orientación, desplazamiento).</li> <li>• Fomentar el respeto y cuidado del entorno natural.</li> <li>• Resolver situaciones motrices en espacios abiertos o simulados.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
3, 4		b), e), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices - Adaptación del movimiento a entornos variados.</p> <p>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno - Práctica de actividad física en el medio natural o urbano. - Respeto y cuidado del entorno en la práctica motriz.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE2, CE5		CE, CC, CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
2.2, 5.1		CE1, CC4, CPSAA5, STEM5	
Interdisciplinariedad		ODS	
Se establece relación con el área de Ciencias Naturales, al trabajar el cuidado del medio ambiente y la sostenibilidad a través de la actividad física.		ODS 13 – Acción por el clima.	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 10		Segundo trimestre	N.º Sesiones 6
"Liberando al planeta de la dependencia digital"			
Fechas en las que se desarrolla		9 de marzo – 23 de marzo	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Digitron, donde el uso excesivo de la tecnología ha provocado una desconexión total con el movimiento. Sus habitantes dependen de dispositivos digitales para realizar cualquier actividad, lo que ha reducido drásticamente su nivel de actividad física y ha generado problemas de salud y autonomía.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá ayudar a los habitantes a recuperar el control sobre su cuerpo mediante retos físicos en los que la tecnología se utilice de forma consciente y limitada, como herramienta de apoyo y no como sustituto del movimiento.</p> <p>A través de actividades de registro, comparación de resultados y análisis básico, el alumnado comprenderá la importancia de equilibrar el uso de la tecnología con la práctica de actividad física.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la tecnología como herramienta de apoyo en la actividad física.</li> <li>• Reflexionar sobre el uso equilibrado de las TIC en relación con la salud.</li> <li>• Participar en actividades físicas de forma activa y consciente.</li> <li>• Analizar de forma básica el rendimiento propio en situaciones motrices.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
3, 4		b), e), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>A. Vida activa y saludable - Relación entre el uso de tecnología y los hábitos de actividad física.</p> <p>B. Organización y gestión de la actividad física - Uso de herramientas digitales sencillas para el registro de la actividad física.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices - Análisis básico del rendimiento en situaciones motrices.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE1, CE2, CE4		CD, CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
1.2, 2.1, 2.3, 4.2		CD1, CD2, CPSAA5, STEM2	
Interdisciplinariedad		ODS	
Se establece relación con la competencia digital, al utilizar herramientas tecnológicas básicas para el registro y análisis de la actividad física.		ODS 13 – Salud y bienestar.	
Adaptaciones	No procede.		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 11		Tercer trimestre	N.º Sesiones 8
<b>“Recuperando la inteligencia del juego”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		10 de abril – 15 de mayo	
Descripción	<p>El alumnado llega al planeta Strategos, un mundo que en el pasado destacó por la inteligencia y coordinación de sus habitantes en el juego. Sin embargo, tras la expansión del caos, han perdido la capacidad de analizar situaciones, anticiparse a las acciones del entorno y tomar decisiones eficaces. Actualmente, sus movimientos son impulsivos y desorganizados.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado asumirá la misión de restaurar la inteligencia del juego a través de diferentes situaciones tácticas y juegos de invasión. En estos escenarios, deberán observar, interpretar lo que ocurre, tomar decisiones en función del contexto y coordinarse con sus compañeros para lograr un objetivo común. Cada decisión acertada, cada acción coordinada y cada estrategia eficaz permitirá reorganizar progresivamente el planeta, devolviendo a sus habitantes la capacidad de jugar con sentido y avanzar como comunidad.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar estrategias básicas en situaciones de juego.</li> <li>• Tomar decisiones en función del contexto motriz.</li> <li>• Participar en juegos colectivos de forma organizada.</li> <li>• Anticiparse a las acciones del entorno y de los compañeros.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
4, 6		b), c), k)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de estrategias básicas en situaciones de juego.</li> <li>- Toma de decisiones en función del contexto motriz.</li> </ul> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en situaciones colectivas respetando normas y compañeros.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE2, CE3		CP, CC, CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
2.2, 3.1		CP1, CP3, CC2, CPSAA4, STEM1	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		No procede.	
Adaptaciones	<p>Dado el contexto lingüístico del grupo, esta situación incorpora adaptaciones específicas que favorecen la participación del alumnado con dificultades en lengua castellana:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reducción de la carga verbal en las explicaciones.</li> <li>• Apoyo en gestos, imágenes y ejemplos visuales.</li> <li>• Utilización de diferentes idiomas para expresar acciones y sentimientos.</li> </ul> <p>Fomento de la comunicación no verbal como vía principal de participación.</p>		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 12		Tercer trimestre	N.º Sesiones 11
<b>“Restaurando el equilibrio final”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		18 de mayo – 19 de junio	
Descripción	<p>Tras completar todas las misiones, el alumnado recibe una última señal: el origen del desequilibrio no estaba en los planetas, sino en el Núcleo del Caos, una dimensión donde todos los errores acumulados han distorsionado el movimiento, la cooperación, la toma de decisiones y la relación con el entorno.</p> <p>Como protectores ante el caos, el alumnado deberá enfrentarse a una serie de desafíos interconectados en los que cada prueba representa uno de los planetas restaurados anteriormente. Sin embargo, en esta ocasión, las situaciones son más complejas. Se organiza una gran yincana final por estaciones, en la que cada estación representa una situación de aprendizaje previa.</p> <p>Cada reto superado permitirá estabilizar una parte del núcleo. Solo mediante la aplicación conjunta de todo lo aprendido podrán restaurar el equilibrio global.</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar de forma integrada las habilidades motrices adquiridas.</li> <li>• Resolver situaciones complejas combinando capacidades físicas, cognitivas y sociales.</li> <li>• Participar de forma activa y responsable en actividades grupales.</li> <li>• Demostrar autonomía y toma de decisiones en contextos motrices variados.</li> </ul>		
Objetivos de la programación		Objetivos de etapa	
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7		a), b), c), d), e), g), j), k), m)	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>A. Vida activa y saludable – Aplicación de hábitos saludables en la práctica motriz.</p> <p>B. Organización y gestión de la actividad física – Participación autónoma en actividades físicas.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices – Resolución de situaciones motrices complejas.</p> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social – Trabajo en equipo y gestión emocional en situaciones motrices.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz – Aplicación de diferentes manifestaciones motrices.</p> <p>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno – Respeto al entorno en la práctica de actividad física.</p>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
CE1, CE2, CE3, CE4, CE5		CPSAA, STEM, CC, CCEC, CD	
Criterios de evaluación		Descriptorios operativos	
1.1, 2.2, 3.1, 4.1, 5.1		CPSAA5, STEM1, CC2, CCEC1, CD1, CD4	
Interdisciplinariedad		ODS	
No procede.		No procede.	
Adaptaciones	No procede.		

## 7. Metodologías

La metodología es el conjunto de estrategias, técnicas y formas de organización que el docente emplea para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer la adquisición de los objetivos y competencias del alumnado. La metodología de esta programación didáctica se plantea desde un enfoque activo y centrado en el alumnado, en coherencia con el modelo competencial establecido por la normativa vigente. Se busca que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje a través de experiencias prácticas, significativas y motivadoras, utilizando el movimiento como eje principal. Además, se tendrá en cuenta la diversidad del grupo, aplicando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para garantizar la participación y el progreso de todo el alumnado, generando un clima inclusivo, cooperativo y seguro.

### 7.1 Principios de intervención

La intervención docente se fundamenta en una serie de principios pedagógicos que orientan el proceso de enseñanza aprendizaje hacia un enfoque activo, inclusivo y centrado en el alumnado. A continuación, se detallan:

1. Se busca que el alumnado conecte los nuevos aprendizajes con sus experiencias previas, facilitando una comprensión más profunda y duradera. Por esto, se plantean situaciones motrices contextualizadas y cercanas a su realidad.
2. El alumnado asume un papel protagonista en su propio aprendizaje, participando de forma activa en las tareas propuestas, tomando decisiones y resolviendo problemas en contextos motrices (Blázquez, 2017).

3. Se entiende la diversidad como un elemento enriquecedor del aula. Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de expresión y participación para asegurar el aprendizaje de todo el alumnado (CAST, 2018).
4. Se promueve un entorno en el que el alumnado se sienta cómodo, valorado y respetado. El error se concibe como parte del aprendizaje, favoreciendo la confianza y la implicación en las tareas (Deci & Ryan, 2000).
5. Se fomenta el trabajo en equipo como medio para desarrollar habilidades sociales, comunicativas y de convivencia, favoreciendo la interacción positiva entre iguales (Jhonson & Jhonson, 1999).
6. El docente adopta un papel de orientador y facilitador del aprendizaje, diseñando situaciones que permitan al alumnado explorar, experimentar y construir su propio conocimiento.

En resumen, la metodología de enseñanza debe enfocarse en el protagonismo del alumnado, favoreciendo la experimentación, mientras es inclusiva y contextualizada.

## 7.2 Estilos de enseñanza

**Tabla 8. Estilos de enseñanza**

Estilo	Tipo	Características principales	Aplicación en la programación
Mando directo (A)	Reproductivo	El profesor toma todas las decisiones. El alumnado ejecuta y reproduce un modelo.	Explicaciones iniciales, normas de seguridad y tareas técnicas.
Estilo de práctica (B)		El alumnado empieza a tomar decisiones durante la ejecución (ritmo, orden, etc.).	Circuitos y estaciones de trabajo.
Enseñanza recíproca (C)		Trabajo por parejas con feedback entre iguales y desarrollo social.	Corrección técnica y tareas cooperativas.
Autoevaluación (D)		El alumnado evalúa su propio rendimiento, fomentando autonomía.	Reflexión sobre ejecución motriz.

Inclusión (E)		Adaptación del nivel de dificultad para atender a la diversidad.	Actividades multinivel (clave para tu TFG).
Descubrimiento guiado (F)	Productivo	El docente guía mediante preguntas para que el alumno descubra la respuesta.	Juegos modificados y aprendizaje táctico.
Resolución de problemas (G-H)		El alumnado busca soluciones (una o múltiples) a situaciones motrices.	Retos cooperativos y situaciones reales de juego.

*Fuente de elaboración propia*

### 7.3 Metodologías particulares

Las metodologías empleadas en la presente programación se basan en enfoques activos, situando al alumnado como protagonista del aprendizaje. En concreto se pueden observar en la siguiente tabla:

**Tabla 9. Distribución de metodologías por SA**

Metodologías	Situaciones de Aprendizaje											
	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	SA 9	SA 10	SA 11	SA 12
ABP	X				X			X				X
ABPro		X		X		X			X		X	
ABRE		X		X			X			X		

*Fuente de elaboración propia*

Aunque la gamificación podría ser otra metodología usada en estas situaciones de aprendizaje, las sesiones no tienen ningún sistema de puntos. Por ello, no está incluida, a pesar de ser igual de motivadoras que esta metodología.

#### 7.3.1. Aprendizaje basado en retos (ABRE)

El Aprendizaje Basado en Retos se centra en la superación de desafíos concretos que implican la participación activa del alumnado. A través de situaciones motrices que plantean un objetivo claro, los estudiantes deben poner en práctica sus habilidades y tomar decisiones para alcanzar una solución eficaz. Este enfoque favorece la implicación, la autonomía y la aplicación práctica de los contenidos en contextos reales (Blázquez, 2016).

### **7.3.2. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)**

El Aprendizaje Basado en Proyectos se caracteriza por el desarrollo de tareas más amplias y estructuradas en torno a un producto final. El alumnado trabaja de forma progresiva, integrando diferentes aprendizajes y colaborando con sus compañeros para alcanzar un objetivo común. Esta metodología fomenta la planificación, el trabajo en equipo y la conexión entre los contenidos y situaciones reales (Blázquez, 2016).

### **7.3.3. Aprendizaje basado en problemas (ABPro)**

El Aprendizaje Basado en Problemas se fundamenta en la presentación de situaciones abiertas que requieren análisis y reflexión por parte del alumnado. Ante un problema motriz, los estudiantes deben explorar posibles soluciones, evaluarlas y tomar decisiones. Este enfoque potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de adaptación a diferentes situaciones (Blázquez, 2017)

## **7.4 Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se integran en la programación didáctica como un recurso complementario que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su utilización se plantea de forma puntual y con un propósito pedagógico claro, evitando un uso excesivo.

En este sentido las TIC adquieren un papel más relevante en determinadas situaciones de aprendizaje como la SA 10, donde se emplean para investigar, analizar información y producirla.

Tal y como señala Area (2010), la incorporación de las TIC en el ámbito educativo debe responder a una finalidad pedagógica concreta orientada a mejorar el aprendizaje. Por ello, en esta programación se justifica como un elemento de apoyo que enriquece la enseñanza.

**Tabla 10. Uso de las TIC por SA**

	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	SA 9	SA 10	SA 11	SA 12
TIC		X	X		X	X		X		X		X

*Fuente de elaboración propia*

## 8. Evaluación

La evaluación en la presente programación didáctica se concibe como un proceso continuo, formativo e integrador que permite valorar el progreso del alumnado en relación con los objetivos y competencias establecidos. No se limita a la medición del rendimiento final, sino que tiene como finalidad orientar el aprendizaje, detectar dificultades y favorecer la mejora constante.

Además, la evaluación se basa en los criterios establecidos en la normativa vigente, garantizando su coherencia con el enfoque competencial de la Educación Física. Se promueve también la participación activa del alumnado en el proceso evaluativo, incorporando procesos de autoevaluación y coevaluación que favorecen la reflexión y la autonomía.

### 8.1 ¿Qué se va a evaluar?

Se evalúa mediante los criterios de evaluación, que según el Real Decreto 157/2022, son “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”

## 8.2 ¿Cómo se va a evaluar?

Tabla 11. Relación general

OD	OE	CES	CE	CC	DO
1.	a), k), m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CP2
2.	j), m)	3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
		4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4	CC, CCEC, CD	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2
3.	b), k)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
4.	b), c), g)	2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CP2
		3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
5.	a), m)	3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
6.	a), d), e), m)	3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
7.	a), d), j), k)	4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4	CC, CCEC, CD	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2
8.	f), n)	5	5.1	STEM, CC, CE, CD	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD1
9.	b), g), i)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3

Fuente de elaboración propia

**Leyenda:** Objetivos didácticos (OD), objetivos de etapa (OE), competencias específicas (CES), competencias clave (CC), descriptores operativos (DO).

### 8.3 ¿Quién va a evaluar?

La evaluación en la presente programación didáctica se llevará a cabo a través de diferentes agentes, promoviendo un enfoque participativo en el que el alumnado adquiere un papel activo en su propio proceso de aprendizaje. Además, se trata de una evaluación global, formativa, continua y objetiva. Por lo que se evaluará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y no solo al final del curso. De este modo, se distinguen los siguientes responsables de la evaluación:

- **El docente:** será el principal responsable del proceso evaluativo, encargándose de valorar el grado de adquisición de los aprendizajes del alumnado en función de los criterios de evaluación establecidos. Para ello, utilizará instrumentos como **rúbricas de evaluación, listas de control, registros anecdóticos y observación directa**, que permitirán recoger información continua y objetiva sobre el progreso del alumnado.
- **El alumnado (autoevaluación):** el alumnado participará en su propia evaluación mediante procesos de autoevaluación, que le permitirán reflexionar sobre su aprendizaje, identificar sus fortalezas y aspectos de mejora, y desarrollar una mayor autonomía. Para ello, se emplearán **cuestionarios de autoevaluación**, y una **reflexión final** guiada en la última situación de aprendizaje, donde el alumnado analizará su progreso y aprendizaje a lo largo de la programación.
- **El alumnado (coevaluación):** también se fomentará la evaluación entre iguales, en la que los estudiantes valoran el trabajo de sus compañeros. Este proceso contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la responsabilidad y

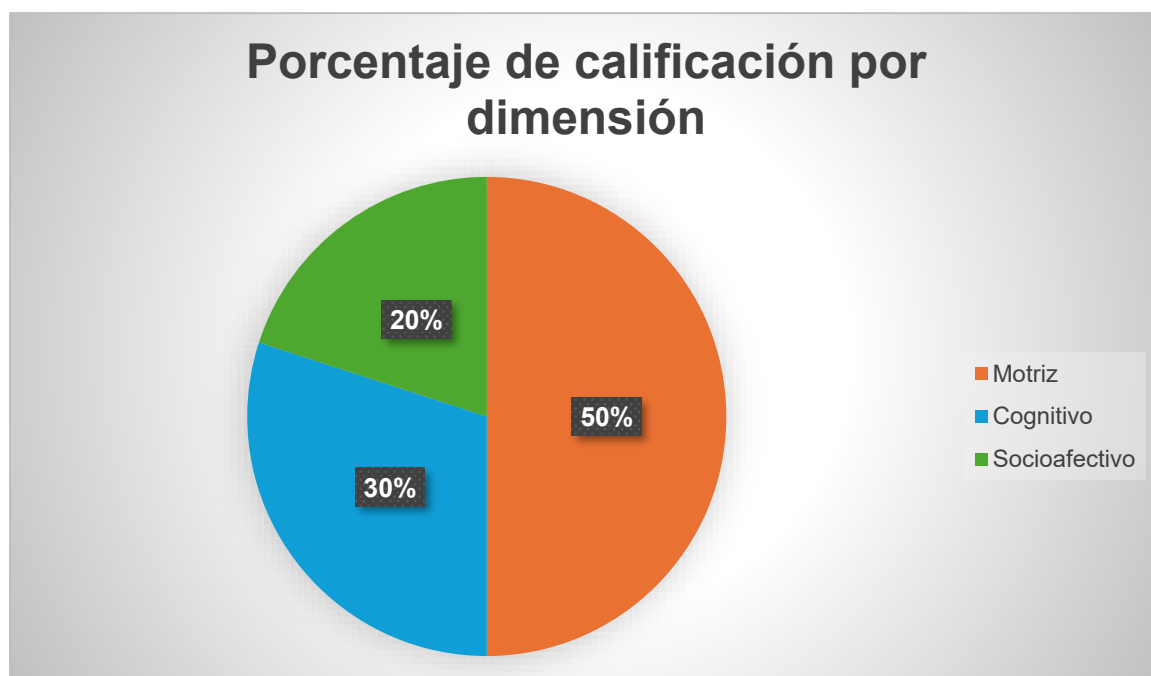
las habilidades sociales. Se llevará a cabo mediante **rúbricas compartidas y listas de cotejo entre iguales**.

- **Otras entregas:** el alumnado realizará presentaciones e investigará en unas situaciones de aprendizaje, utilizando las herramientas TIC y la cooperación con sus compañeros.

#### 8.4 Criterios de calificación

La calificación del alumnado se establecerá a partir del grado de consecución de los criterios de evaluación definidos en la normativa vigente, los cuales se encuentran directamente relacionados con las competencias específicas del área de Educación Física. Para garantizar una valoración equilibrada se tendrán en cuenta las diferentes dimensiones del alumnado, la calificación se estructurará de la siguiente manera:

**Figura 3. Porcentaje de calificación por dimensión del alumnado**



*Fuente de elaboración propia*

**Tabla 12. Tabla de relación entre Situaciones de Aprendizaje, Competencias Clave, Criterios de Evaluación y su porcentaje**

Trimestre	SA	C, Clave	C. Evaluación	Porcentaje
Primer trimestre	SA1: "Recuperando la energía perdida"	CPSAA	70%	10%
		STEM	30%	
	SA2: "Restableciendo el equilibrio perdido"	CPSAA	40%	15%
		STEM	30%	
		CP	30%	
	SA3: "Salvando el agua del planeta"	CPSAA	40%	25%
		STEM	30%	
		CC	30%	
	SA4: "Superando los caminos imposibles"	CPSAA	50%	20%
		STEM	50%	
	SA5: "Reconstruyendo la cooperación"	CPSAA	30%	15%
		CC	40%	
CCL		30%		
SA6: "Transformando la competición"	CPSAA	20%	10%	
	STEM	50%		
	CC	30%		
Segundo trimestre	SA7: "Recuperando la identidad cultural"	CC	40%	25%
		CCEC	60%	
	SA8: "Devolviendo la voz al cuerpo"	CPSAA	15%	25%
		CCL	25%	
		CCEC	30%	
	SA9: "La recuperación del entorno"	CD	30%	25%
		CPSAA	15%	
		STEM	20%	
		CC	30%	
	SA10: "Liberando al planeta de la dependencia digital"	CE	35%	25%
		CPSAA	30%	
		STEM	35%	
Tercer trimestre	SA11: "Recuperando la inteligencia del juego"	CD	35%	30%
		CPSAA	20%	
		STEM	20%	
		CC	30%	
	SA12: "Restaurando el equilibrio final"	CP	30%	70%
		CPSAA	15%	
		STEM	15%	
		CC	20%	
CCEC		25%		
CD	25%			

Fuente de elaboración propia

## **8.5 Evaluación extraordinaria y otras situaciones especiales de evaluación**

La evaluación extraordinaria y las situaciones especiales de evaluación se contemplan como parte del carácter inclusivo y flexible del proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando que todo el alumnado disponga de oportunidades para alcanzar los criterios de evaluación establecidos.

### **8.5.1 Evaluación extraordinaria**

En el caso de que un alumno o alumna no haya superado los criterios de evaluación al finalizar el proceso ordinario, se llevará a cabo una evaluación extraordinaria orientada a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.

Esta evaluación tendrá un carácter formativo y adaptado, proponiendo tareas específicas relacionadas con las competencias y criterios no alcanzados. Entre estas medidas se incluyen:

- Realización de tareas prácticas adaptadas, como circuitos motrices básicos o retos individuales relacionados con los contenidos trabajados.
- Elaboración de un cuaderno reflexivo donde el alumnado deberá reflejar su aprendizaje, dificultades y mejoras.
- Participación en actividades guiadas en las que se evalúe la mejora respecto a su punto de partida.

En todo momento, se priorizará la evolución del alumno o alumna y su implicación en el proceso de mejora, más que la consecución puntual de resultados.

### 8.5.2 Otras situaciones especiales de evaluación

Se contemplan diferentes situaciones que pueden afectar al proceso evaluativo del alumnado, adoptando medidas específicas para garantizar la equidad:

#### a) Alumnado con faltas de asistencia justificadas

Cuando un alumno o alumna no pueda asistir a las sesiones por causas justificadas, se propondrán tareas alternativas adaptadas, como trabajos reflexivos, análisis de actividades o registros de hábitos saludables, que permitan evaluar los criterios correspondientes.

#### b) Alumnado con lesión o limitación temporal

En caso de lesión o imposibilidad de realizar actividad física, el alumnado participará en tareas alternativas como:

- Observación y análisis de sesiones.
- Apoyo en la organización de actividades.
- Elaboración de trabajos relacionados con los contenidos.

De este modo, se garantiza su participación activa en el proceso de aprendizaje.

#### c) Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE)

Se adaptarán los instrumentos y criterios de evaluación en función de las características del alumnado, respetando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y garantizando una evaluación accesible e inclusiva.

En situaciones extraordinarias (ausencias prolongadas, incorporación tardía, etc.), se realizará una adaptación individualizada del proceso evaluativo, priorizando los aprendizajes esenciales y facilitando la integración progresiva del alumnado.

## **9. Atención a la diversidad**

La atención a la diversidad en la presente programación didáctica se concibe como un elemento fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, orientado a garantizar la participación, el aprendizaje y el desarrollo integral de todo el alumnado, independientemente de sus características individuales.

Partiendo del carácter heterogéneo del grupo, especialmente en el ámbito lingüístico y sociocultural, se adoptan medidas que permiten dar respuesta a las diferentes necesidades del alumnado, favoreciendo una educación inclusiva y equitativa. En este sentido, se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de acceso a la información, participación y expresión.

### **9.1 Medidas generales de atención a la diversidad**

Se aplican estrategias metodológicas inclusivas dentro del aula ordinaria, tales como:

- Uso de explicaciones claras, breves y acompañadas de demostraciones motrices, facilitando la comprensión del alumnado con dificultades lingüísticas.
- Empleo de apoyos visuales y gestuales durante las tareas.
- Adaptación del nivel de dificultad de las actividades mediante propuestas multinivel.
- Organización flexible del alumnado (parejas, pequeños grupos, equipos heterogéneos).
- Fomento de un clima de aula positivo, donde el error se concibe como parte del aprendizaje.

### **9.2 Medidas específicas**

En función de las características del grupo, se contemplan las siguientes actuaciones:

a) Alumnado con dificultades en la lengua castellana

- Simplificación del lenguaje utilizado en las consignas.
- Repetición de instrucciones clave.
- Uso prioritario de la demostración práctica.
- Apoyo entre iguales para facilitar la comprensión de las tareas.

b) Alumnado ACNEAE

- Ajuste del nivel de exigencia en las tareas motrices.
- Adaptación del tiempo de ejecución.
- Modificación de materiales o espacios para facilitar la participación.
- Evaluación adaptada a su punto de partida y progreso individual.

c) Alumnado con diferente nivel motriz

Se propondrán actividades con distintos niveles de dificultad, permitiendo que cada alumno o alumna participe desde sus capacidades, evitando comparaciones y favoreciendo la mejora individual.

## **10. Contribución del programa al desarrollo de otros planes**

La presente programación didáctica de Educación Física contribuye al desarrollo de distintos planes y programas del centro, favoreciendo un enfoque globalizado del aprendizaje y reforzando competencias que trascienden el ámbito motriz. A través de las diferentes situaciones de aprendizaje, se promueve el desarrollo integral del alumnado, conectando con aspectos lingüísticos, digitales, sociales y de convivencia.

### **10.1 Plan de fomento de la lectura y expresión**

Desde el área de Educación Física también se contribuye al desarrollo de la competencia lingüística mediante:

- Explicación y comprensión de normas de juego.
- Participación en reflexiones grupales tras las actividades.
- Elaboración de pequeñas producciones escritas y reflexiones finales (por ejemplo, en la última situación de aprendizaje).

### **10.2 Plan de competencia digital (TIC)**

La programación integra el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso de apoyo al aprendizaje. En determinadas situaciones de aprendizaje, como la SA 10, el alumnado utiliza herramientas digitales para:

- Registrar y analizar su actividad física.
- Buscar información relevante.
- Reflexionar sobre hábitos saludables y uso de la tecnología.

### **10.3 Plan de convivencia y educación en valores**

A través de la práctica motriz, se desarrollan valores fundamentales para la convivencia, tales como:

Rodríguez, Sobrino, I.

- Respeto hacia los compañeros y normas de juego.
- Resolución pacífica de conflictos.
- Cooperación y trabajo en equipo.

Especialmente en situaciones como la SA 5 (“Reconstruyendo la cooperación perdida”) o la SA 6 (“Transformando la competición”), se incide directamente en la educación en valores, contribuyendo a un clima positivo de aula.

#### **10.4 Plan de hábitos saludables y bienestar**

La Educación Física contribuye de manera directa al desarrollo de hábitos de vida activos y saludables, promoviendo:

- La práctica regular de actividad física.
- La higiene corporal y el descanso.
- La reflexión sobre el uso equilibrado de la tecnología.
- Uso responsable del agua.

Situaciones de aprendizaje como la SA 1 o la SA 10 inciden directamente en la concienciación sobre la salud y el bienestar.

### **11. Conclusiones**

La elaboración de esta programación didáctica ha supuesto un proceso de reflexión sobre el papel de la Educación Física en el desarrollo integral del alumnado. A lo largo de su diseño, se ha expuesto que esta área no solo contribuye al desarrollo de la competencia motriz, sino al desarrollo integral del alumnado. Es fundamental para desarrollar el ámbito cognitivo, social y emocional.

Uno de los aspectos más interesantes ha sido la incorporación de metodologías activas y centradas en el alumnado, priorizando su participación y autonomía. Con

enfoques como el ABP, ABPro y ABRE, se ha buscado generar situaciones de aprendizaje que conecten los contenidos con la realidad.

Asimismo, el uso del hilo conductor “Los protectores ante el caos” ha permitido dar coherencia y sentido a todas las SA favoreciendo la continuidad y la motivación. Ha sido un elemento clave para transformar las sesiones de Educación Física y darle un propósito claro a la programación.

Un aspecto clave ha sido la atención a la diversidad, entendida como un principio básico de la práctica docente. La aplicación de medidas inclusivas y el uso del DUA ha garantizado que la programación sea accesible para todo el grupo clase.

La evaluación se ha planteado con un enfoque continuo y formativo, que no solo valora el resultado final sino también el proceso de aprendizaje.

La calidad de la programación ha mejorado en gran medida gracias a la colaboración y apoyo del tutor de este trabajo, Guillermo Sánchez Rodrigo. Debido a su ayuda esta experiencia ha sido muy llevadera e infinitamente más sencilla de organizar, por ello expreso mi más sincero agradecimiento.

En definitiva, esta programación didáctica pretende ofrecer una propuesta coherente, inclusiva y motivadora que sitúe al alumnado en el centro del aprendizaje. Supone una base sólida para mi futura práctica docente sobre la que pretendo seguir construyendo experiencias educativas de calidad adaptadas a las necesidades reales del contexto escolar.

## 12. Bibliografía y webgrafía

1. Area, M. (2010). *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos*. *Revista de Educación*, 352, 77–97.
2. Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
3. Beatriz Granero-Melcón, Miguel Ángel de la Cámara, Cristina Ortiz, Alejandro Martínez-Portillo, Monsterrat Neira-León, Iñaki Galán, Independent and combined effect of sitting time and physical activity on all-cause mortality in Spain: a population-based combined prospective study, *European Journal of Public Health*, Volume 35, Issue 3, June 2025, Pages 548-554, <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckaf029>
4. Blázquez, D. (2016). *Métodos de enseñanza en educación física: Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. INDE.
5. Blázquez, D. (2017). *Cómo evaluar bien en Educación Física*. INDE.
6. CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
7. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
8. Decreto 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 32/2019, de 9 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el marco regulador de la convivencia en los centros docentes de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 188, de 5 de agosto de 2020.

- [https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2020/08/05/BOCM-20200805-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2020/08/05/BOCM-20200805-1.PDF)
9. Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 169, de 18 de julio de 2022.
- [https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF)
10. Ferriz Valero, A., Agulló-Pomares, G., & Tortosa-Martínez, J. (2023). Benefits of gamified learning in physical education students: A systematic review. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/3\).153.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/3).153.04)
11. Habyarimana, J.D., Tugirumukiza, E., & Zhou, K. (2022). Physical Education and Sports: A Backbone of the Entire Community in the Twenty-First Century. *International journal of environmental research and public health*, 19(12), 7296. <https://doi.org/10.3390/ijerph19127296>
12. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn & Bacon.
13. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>
14. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
15. Luo, X., Liu, L., & Li, J. (2022). The Effects of ARCS Motivational Instruction in Physical Education on Learning Cognition and the Health-Related Physical

- Fitness of Students. *Frontiers In Psychology*, 13, 786178.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.786178>
16. Martínez-Baena, A. (2016). Motivación hacia la Educación Física y su relación con la condición física saludable en escolares de Educación Secundaria Obligatoria. *Nutrición Hospitalaria*, 33(4), 397. <https://doi.org/10.20960/nh.397>
17. Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education* (1st online ed.). Spectrum Institute for Teaching and Learning.
18. Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 29, de 3 de febrero de 2023.  
<https://www.bocm.es/boletin/CM Orden BOCM/2023/02/03/BOCM-20230203-29.PDF>
19. Orden 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 133, de 6 de junio de 2015.  
<https://www.bocm.es/boletin/CM Orden BOCM/2015/06/06/BOCM-20150606-1.PDF>

20. Pospelov, AV (2024). Increasing motivation for physical education at school through integrated learning. *Vestnik Tomskogo Gosudarstvennogo Universiteta*, 499, 176-182. <https://doi.org/10.17223/15617793/499/19>
21. Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
22. Sal-de-Rellán, A., Hernández-Suárez, Á., & Hernaiz-Sánchez, A. (2025). Gamification and motivation in adolescents. Systematic review from Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 16, 1575104. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1575104>
23. Trecroci, A., Invernizzi, P. L., Monacis, D., & Colella, D. (2021). Physical Illiteracy and Obesity Barrier: How Physical Education Can Overpass Potential Adverse Effects? A Narrative Review. *Sustainability*, 14(1), 419. <https://doi.org/10.3390/su14010419>

### 13. Anexos

#### 13.1 Desarrollo de la situación de aprendizaje escogida

La situación que se va a desarrollar es la número 3 “Salvando el agua del planeta”.

##### 13.1.1 Contextualización de la situación de aprendizaje

Esta situación de aprendizaje se ubica en el primer trimestre, concretamente entre el 17 de octubre y el 31 de octubre. Se compone de 5 sesiones que se reparte a lo largo de 3 viernes y 2 lunes.

##### 13.1.2 Contenidos de la situación de aprendizaje

En la presente programación se desarrollan las siguientes competencias específicas, objetivos de etapa, objetivos de la programación y de etapa y los saberes básicos descritos por la siguiente tabla:

**Tabla 13. Tabla de relación entre Competencias Específicas, Objetivos de Etapa, Objetivos de la programación y Saberes Básicos**

Competencias específicas	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Saberes básicos
CE2	g), k)	4	Adaptación de las habilidades motrices a materiales
CE2	g)	4	Resolución de situaciones motrices
CE3	c), k)	6	Trabajo en equipo y cooperación
CE3	c)	6	Interacción social en situaciones motrices

*Fuente de elaboración propia*

En esta situación de aprendizaje se trabajan un ODS y contenidos de Ciencias de la naturaleza.

**Tabla 14. Interdisciplinariedad y ODS**

Contenidos	Objetivo de Desarrollo Sostenible
A. Cultura científica Materia, fuerzas y energía - Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo de la sociedad.	ODS 6 – Agua limpia y saneamiento

*Fuente de elaboración propia*

Se trabajan tres competencias clave:

- STEM: Se desarrolla a través de la resolución de problemas motrices relacionados con el transporte eficiente del agua, la experimentación con diferentes materiales y la toma de decisiones basadas en la observación de resultados.
- CPSAA: Se fomenta mediante el trabajo cooperativo, la autorregulación emocional y la adaptación a diferentes situaciones motrices, promoviendo la reflexión sobre el propio desempeño y el aprendizaje progresivo.
- CC: Se integra a través del respeto de normas, la cooperación y la concienciación sobre el uso responsable del agua como recurso, fomentando valores relacionados con la sostenibilidad y la convivencia.

### 13.1.3 Metodología de la situación de aprendizaje

La presente situación de aprendizaje se fundamenta en un enfoque metodológico activo, participativo y centrado en el alumnado, en el que se prioriza el aprendizaje a través de la experiencia y la resolución de situaciones motrices reales. En este sentido, se favorece la implicación del alumnado mediante propuestas que requieren la toma de decisiones, la cooperación y la adaptación a diferentes retos.

El planteamiento metodológico se basa principalmente en el aprendizaje basado en retos, donde el alumnado debe dar respuesta a diferentes situaciones relacionadas

Rodríguez, Sobrino, I.

con el transporte y la gestión del agua, integrando el desarrollo de habilidades motrices con la reflexión sobre su uso responsable. A través de este enfoque, se promueve un aprendizaje significativo y transferible a contextos reales.

Asimismo, se incorporan elementos del aprendizaje cooperativo, fomentando la interacción entre iguales, el reparto de roles y la consecución de objetivos comunes. Las tareas propuestas requieren que el alumnado se organice, comunique y tome decisiones de manera conjunta, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales y la responsabilidad individual dentro del grupo.

Durante el desarrollo de la situación de aprendizaje se emplearán diferentes estrategias metodológicas que faciliten la participación activa del alumnado:

- Descubrimiento guiado: el alumnado experimenta con diferentes formas de transporte de agua, identificando cuáles son más eficaces.
- Asignación de tareas: el docente propone retos concretos con consignas claras que orientan la acción motriz.
- Resolución de problemas: se plantean situaciones abiertas en las que el alumnado debe tomar decisiones para alcanzar el objetivo.

Para el desarrollo de la presente situación de aprendizaje se emplearán materiales variados que permitan la experimentación, la manipulación y la resolución de problemas motrices relacionados con el transporte y la gestión del agua.

Los materiales utilizados incluyen: vasos de plástico, cubos, esponjas, botellas, conos aros y cuerdas, colchonetas y cartulinas. Los recursos espaciales consisten en: el pabellón y el patio.

### 13.1.4 Sesiones de la situación de aprendizaje

**Tabla 15. Sesiones de la situación de aprendizaje**

Sesión 1			
Actividad	Descripción		
Activación	El alumnado se desplaza libremente simulando el estado del agua del planeta. Al inicio, los movimientos son lentos y pesados (agua contaminada). A la señal del docente, cambian el tipo de desplazamiento: andar, correr suave, saltos, giros o desplazamientos laterales. Cuando se menciona un hábito saludable (ej. "higiene"), el movimiento se vuelve más fluido y energético.		
Parte principal	Circuito con estaciones sencillas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltos dentro y fuera de aros.</li> <li>• Caminar sobre línea o banco manteniendo el equilibrio.</li> <li>• Zig-zag entre conos.</li> <li>• Lanzar y recoger una pelota contra el suelo.</li> </ul> En cada estación, el docente introduce un hábito (ej. "lavarse las manos", "descansar bien").		
	En parejas, deben transportar una pelota de un punto a otro sin usar las manos. Formas de transporte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espalda con espalda</li> <li>• Pecho con pecho</li> <li>• Entre las piernas</li> <li>• Hombro con hombro</li> </ul> Si se cae, vuelven al inicio. Se busca cooperación básica y control corporal.		
Vuelta a la calma	En gran grupo, comentan qué zonas del planeta estaban más afectadas y qué hábitos son necesarios para mejorarlo.		
<b>Materiales</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacio</b>	<b>Duración</b>
Conos, colchonetas, bancos, aros y cuerdas	Grupo clase, grupos pequeños y de 4 personas	Patio o gimnasio	45 min

Sesión 2	
Actividad	Descripción
Activación:	El alumnado se desplaza simulando corrientes de agua que cambian constantemente. A la señal del docente, deben modificar su movimiento combinando acciones: correr + giro, salto + desplazamiento lateral, parar y cambiar de dirección. También se introducen cambios rápidos (ej. "tormenta" = desplazamiento rápido; "agua limpia" = movimiento controlado).
Parte principal	Circuito más complejo con tareas encadenadas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltar dentro de aros y mantener equilibrio en el último.</li> <li>• Caminar sobre banco o línea + giro final.</li> <li>• Zigzag + salto final.</li> <li>• Lanzar pelota, dar una palmada y recogerla.</li> </ul>

	<p>El alumnado puede elegir cómo superar algunas partes (más rápido/lento, tipo de salto).</p> <p>En grupos de 4-5, deben transportar varias “gotas de agua” (vasos de agua muy llenos) de un punto a otro superando obstáculos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No pueden usar ambas manos en algunos tramos.</li> <li>• Deben pasarse el vaso sin derramar nada.</li> <li>• Algunas zonas no se pueden pisar (usar aros como “islas”).</li> </ul> <p>Se fomenta la toma de decisiones y la cooperación.</p>		
Vuelta a la calma	Reflexión sobre qué estrategias han funcionado mejor y cómo han logrado superar los obstáculos.		
<b>Materiales</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacio</b>	<b>Duración</b>
Conos, colchonetas, vasos de plástico, aros y cuerdas	Gran grupo y pequeños grupos	Patio o gimnasio	45 min

<b>Sesión 3</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>		
Activación	El alumnado se desplaza por el espacio simulando corrientes de agua que deben adaptarse constantemente. A la señal del docente, deben reaccionar en grupo (por ejemplo, juntarse en grupos de 3-4 formando una “gota”, moverse coordinados en fila o realizar movimientos sincronizados). Se introduce ya la necesidad de coordinación con otros.		
Parte principal	<p>Se organiza un circuito cooperativo donde los retos ya no se pueden realizar de forma individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazarse en grupo manteniendo contacto (mano-hombro, espalda-espalda).</li> <li>• Cruzar una zona sin tocar el suelo utilizando aros como “islas”.</li> <li>• Transportar una pelota entre varios sin usar las manos (por ejemplo, entre hombros o espalda).</li> <li>• Mantener el equilibrio grupal sobre colchonetas sin que nadie salga de la zona.</li> </ul> <p>El alumnado debe comunicarse y decidir cómo superar cada reto.</p>		
Juego aplicado	<p>En equipos, deben trasladar varias “gotas de agua” de un punto a otro del espacio, cumpliendo diferentes condiciones:</p> <p>Transportarán una esponja mojada que exprimirán en un recipiente hasta llenarlo. Irán en relevos hasta conseguir llenar el recipiente.</p>		
Vuelta a la calma	En gran grupo, se realiza una breve reflexión sobre cómo han trabajado en equipo, qué estrategias han utilizado y qué dificultades han encontrado. Se conecta con la idea de que Aquaflux solo puede salvarse si todos colaboran.		
<b>Materiales</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacio</b>	<b>Duración</b>
Conos, colchonetas, esponjas, aros y cuerdas	Gran grupo y pequeños grupos	Patio o gimnasio	45 min

<b>Sesión 4</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>		
Activación	El alumnado se desplaza por el espacio simulando corrientes de agua que deben adaptarse a cambios constantes. A la señal del docente, deben reorganizarse rápidamente en pequeños grupos y adoptar diferentes formas (línea, círculo, agrupados). Se introducen consignas que obligan a pensar y reaccionar rápidamente en equipo.		
Parte principal	<p>Se plantea un circuito estratégico donde cada grupo debe decidir cómo superar los retos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cruzar una zona utilizando diferentes materiales (aros, colchonetas), eligiendo el recorrido.</li> <li>• Transportar una pelota pasando por zonas obligatorias, pudiendo elegir el orden.</li> <li>• Superar un recorrido con limitaciones (por ejemplo, sin hablar, con un miembro guiando al resto).</li> <li>• Mantener el equilibrio grupal en una zona reducida mientras reorganizan su posición.</li> </ul> <p>No hay una única solución, deben planificar antes de actuar.</p>		
Juego aplicado	<p>En equipos, se les plantea el reto de “restaurar el flujo de Aquaflux: deben trasladar varias pelotas desde una zona inicial a diferentes puntos del espacio cumpliendo condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegir el camino más eficaz.</li> <li>• Adaptarse a cambios del docente (zonas bloqueadas, nuevas normas).</li> <li>• Organizar roles dentro del grupo (quién transporta, quién guía, etc.).</li> </ul> <p>Se fomenta la toma de decisiones, la estrategia y la adaptación.</p>		
Vuelta a la calma	Reflexión en grupo sobre las decisiones tomadas: qué estrategias han sido más eficaces, qué harían diferente y cómo han trabajado en equipo. Se conecta con la importancia de planificar para resolver problemas.		
<b>Materiales</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacio</b>	<b>Duración</b>
Conos, colchonetas, pelotas, aros y cuerdas	Pequeños grupos estables de 4/5 alumnos	Patio	45 min

<b>Sesión 5</b>	
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>
Activación	El alumnado se desplaza libremente recordando los movimientos trabajados en sesiones anteriores (saltos, giros, desplazamientos, coordinación en grupo). A la señal del docente, deben reproducir rápidamente acciones ya conocidas (transportes, equilibrios, movimientos en grupo), activando aprendizajes previos.
Parte principal	Se plantea un gran circuito global que representa el planeta Aquaflux. Los equipos deben superar diferentes zonas encadenadas:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zona de equilibrio: cruzar utilizando bancos, líneas o colchonetas sin caer.</li> <li>• Zona de desplazamiento: zigzag, saltos y cambios de dirección.</li> <li>• Zona cooperativa: transportar una pelota entre varios sin usar las manos (espalda, hombros, etc.).</li> <li>• Zona estratégica: elegir el mejor camino entre varias opciones (más corto pero difícil o más largo pero fácil).</li> </ul> <p>Todos los miembros deben completar el recorrido y ayudarse mutuamente.</p>		
Juego aplicado	<p>Para restaurar Aquaflux los alumnos deben transportar la mayor cantidad de agua posible al núcleo del planeta. Cada equipo tiene la opción de escoger entre</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vaso de plástico</li> <li>2. Esponja</li> <li>3. Recipiente con agujeros</li> </ol> <p>Deberán hacer relevos hasta llenar el recipiente al otro lado del espacio.</p>		
Vuelta a la calma	<p>Reflexión final sobre la misión: qué han aprendido, cómo han trabajado en equipo y qué hábitos han sido clave para salvar el planeta. Se cierra la narrativa indicando que Aquaflux ha sido restaurado gracias a su esfuerzo.</p>		
<b>Materiales</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacio</b>	<b>Duración</b>
Conos, colchonetas, pelotas, bancos, aros, cuerdas, vasos, esponjas, recipientes con agujeros	Equipos de 4/5 alumnos	Patio o gimnasio	45 min

*Fuente de elaboración propia*

### 13.1.4 Evaluación de la situación de aprendizaje

La evaluación de la presente situación de aprendizaje se plantea como un proceso continuo, formativo e integrador, orientado a valorar el grado de adquisición de las competencias específicas a través de la observación de la participación del alumnado en las diferentes situaciones motrices.

Se tendrán en cuenta tanto los aspectos motrices como los sociales y actitudinales, especialmente la cooperación, la toma de decisiones y la adopción de hábitos saludables, en coherencia con los objetivos planteados en la situación de aprendizaje.




Tabla 16. Relación criterios de evaluación

Criterio	Competencia clave	Porcentaje dentro del SA
1.1	CPSAA	25%
1.2	CPSAA, CC	25%
3.3	CC, CE	25%
3.4	CPSAA, CE	25%
<b>Porcentaje de la SA sobre el trimestre</b>		
20%		

Fuente de elaboración propia

Con el objetivo de favorecer la comprensión del proceso evaluativo, especialmente teniendo en cuenta la diversidad lingüística del grupo, se han sustituido los indicadores tradicionales por un sistema de evaluación visual basado en emoticonos. Este sistema permite que el alumnado identifique de forma rápida e intuitiva su nivel de desempeño sin necesidad de una comprensión lectora compleja, en coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Tabla 17. Rúbrica de autoevaluación

<b>Nombre:</b>			
<b>¿Cómo lo he hecho?</b>	 <b>Lo consigo</b>	 <b>En proceso</b>	 <b>Me cuesta</b>
Participo en las actividades propuestas	Participo en todas las actividades sin que me lo recuerden	Participo en algunas actividades, pero a veces necesito que me lo recuerden	No participo o dejo de participar
Trabajo con mis compañeros	Escucho a mis compañeros, apporto ideas y colaboro en las tareas	A veces colaboro, pero me cuesta escuchar o aportar ideas	No colaboro o me cuesta trabajar con otros
Respeto las normas de los juegos	Cumplo las normas durante toda la actividad sin recordatorios	A veces cumplo las normas, pero necesito que me las recuerden	No cumplo las normas
Entiendo lo que tengo que hacer	Puedo explicar qué hay que hacer en la actividad	Entiendo la actividad cuando me la explican varias veces o con ayuda	No entiendo qué hay que hacer
Realizo los ejercicios propuestos	Realizo los ejercicios en diferentes situaciones de la actividad	Realizo los ejercicios, pero con dificultades en algunas situaciones	Me cuesta realizar los ejercicios

Fuente de elaboración propia

Tabla 18. Rúbrica del docente


Aspecto	Nivel alto (3)	Nivel medio (2)	Nivel bajo (1)
Participación y esfuerzo	Participa en todas las actividades sin necesidad de recordatorio	Participa en la mayoría de las actividades, pero necesita recordatorios en algunas ocasiones	No participa o abandona las actividades
Control corporal y ejecución motriz	Realiza las tareas motrices adaptando sus movimientos a las exigencias de la actividad	Realiza las tareas motrices, pero no se adapta en todas las situaciones	No realiza las tareas motrices propuestas
Cooperación y trabajo en equipo	Interviene con sus compañeros, comparte tareas y participa en decisiones del grupo	Interviene en algunas tareas grupales, pero no participa en todas	No interviene en el trabajo del grupo
Respeto de normas y comportamiento	Cumple las normas durante toda la actividad	Cumple las normas en algunas ocasiones	No cumple las normas

*Fuente de elaboración propia*

## 13.2 Recursos desarrollados

## 13.3 Otros


### Figura 4. Captura sobre el acceso a la información del colegio y permiso


 Iván Rodríguez Sobrino  
Para: cp.legadocrespo.madrid@educa.madrid.org 👤 Responder ↶ Responder a todos ↷ Reenviar 📄 🗃️ ⋮  
Vie 23/01/2026 9:46

Buenos días:  
Escribo para preguntar si pudiera conocer un poco la contextualización del colegio.  
Estoy realizando un TFG de educación primaria y me vendría muy bien ver una verdadera contextualización para tenerla de referencia a la hora de ir avanzando con el TFG

Un cordial saludo  
Iván

---


 CEIP Legado Crespo-Madrid <cp.legadocrespo.madrid@educa.madrid.org> 👤 Responder ↶ Responder a todos ↷ Reenviar 📄 🗃️ ⋮  
Para: 📧 Iván Rodríguez Sobrino Vie 23/01/2026 10:14



Hola Iván,

Te hago llegar mi proyecto de dirección donde podrás encontrar una contextualización reciente del cole.  
Espero que te sirva.

---

 **CEIP**  
**LEGADO CRESPO**

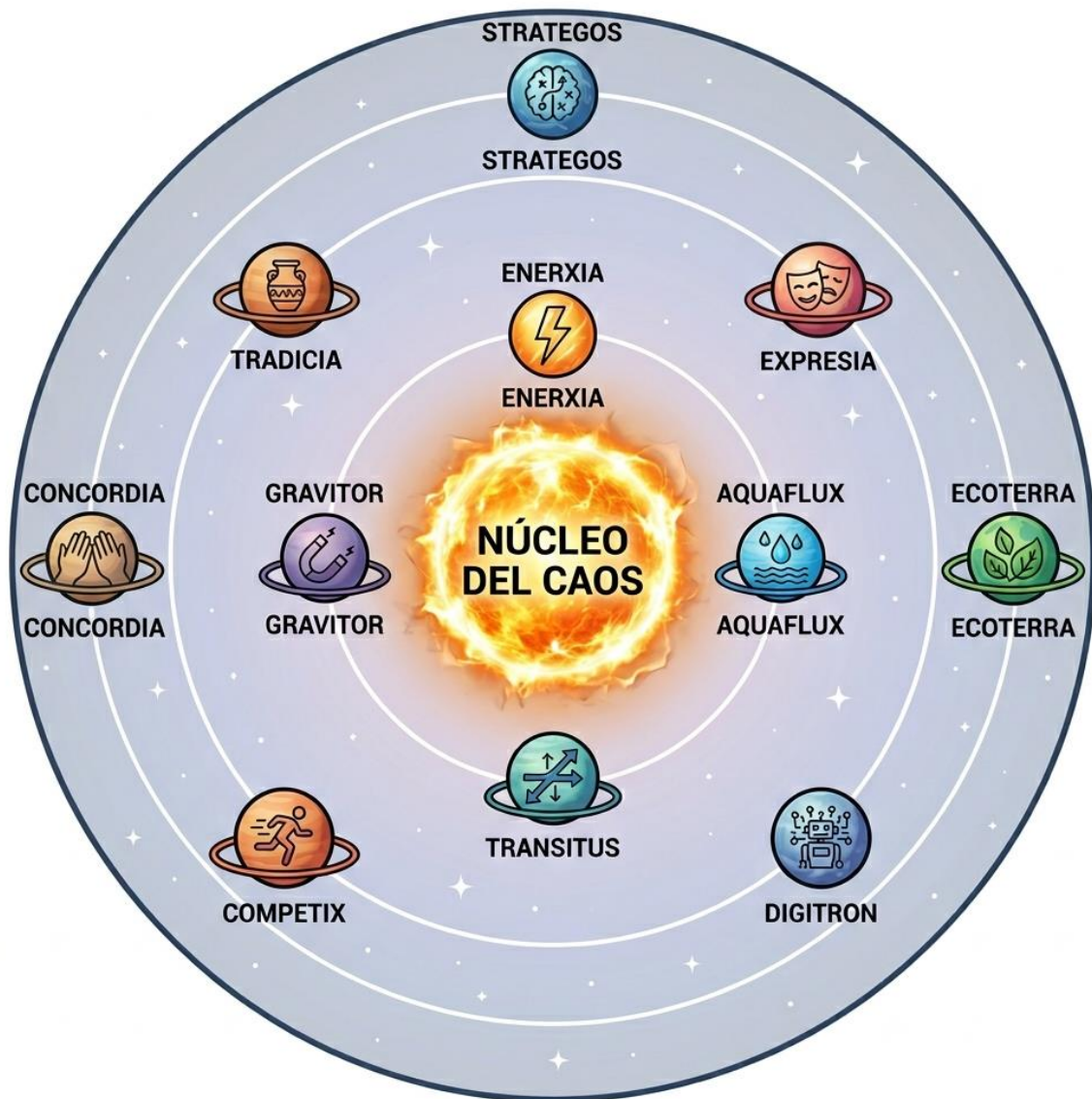
**Andrea Zamorano Zamorano**  
Directora del CEIP Legado Crespo  
Paseo de las Acacias, 2  
28005 Madrid.915286325  
DAT Capital  
<https://site.educa.madrid.org/cp.legadocrespo.madrid/>

Figura 5. Insignia final del alumnado



Fuente de elaboración propia

**Figura 6. Mapa narrativo de la programación “Protectores ante el caos”**



*Fuente de elaboración propia*

Figura 7. Apoyos visuales para la comprensión de tareas motrices

## Apoyos visuales para la comprensión de tareas motrices

Normas de Clase

 <p><b>Ropa Deportiva</b> Venir siempre con ropa y calzado adecuado para hacer ejercicio.</p>	 <p><b>Respeto</b> Tratar bien a los compañeros y cuidar el material del gimnasio.</p>	 <p><b>Escucha Activa</b> Prestar atención cuando el profesor o un compañero habla.</p>
--	---	--

Acciones y Señales

<p><b>Acciones Motrices</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Correr</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Saltar</b></p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Lanzar</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Equilibrio</b></p> </div> </div>		<p><b>Gestos del Docente</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Mano arriba</b> (Stop)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Dedo en labios</b> (Silencio)</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p><b>Brazos en círculo</b> (Reunión)</p> </div>	
---	--	--	--

Autoevaluación

¿Cómo lo he hecho hoy?

Reflexiona sobre tu esfuerzo y comportamiento al terminar la sesión.

 <p><b>¡Muy bien!</b> Lo he conseguido</p>	 <p><b>Regular</b> Estoy en proceso</p>	 <p><b>Cara triste</b> Debo mejorar</p>
---	--	--

Fuente de elaboración propia

Figura 8. Hoja de Bitácora del Protector ante el caos



## Hoja de Bitácora del Protector: Misión Espacial

 **CEIP Legado Crespo**

### Encabezado de la Misión

Nombre: _____	Fecha terrestre: _____
Planeta Visitado: _____ (ej. Enerxia, Aquaflox, Digitron)	<b>Cuaderno de Bitácora</b> ¡Misión cumplida, Protector! Registra tus descubrimientos antes de abandonar la órbita

### Estado Emocional

¿Cómo se siente tu energía hoy?

 <input checked="" type="checkbox"/> ¡Lo consigo! Muy bien	 <input checked="" type="checkbox"/> En proceso Regular	 <input checked="" type="checkbox"/> Me cuesta Necesito ayuda
---	--	---

### Reflexión del Protector

<p>¿Cuál ha sido el mayor reto de la misión?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>Espacio para identificar la dificultad principal superada en el planeta</p>	<p>¿Cómo has ayudado a tu equipo de protectores?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>¿Cómo es cooperación de utilidad de cooperación y habilidades sociales? (Competencia Ciudadana)</p> <p>¿Qué superpoder/habilidad has mejorado hoy?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
--	--

### Insignia de Exploración



### Registro de Conquista

Espacio para estampar el sello del planeta o pegar la pieza de la insignia obtenida

**Hacia la Insignia Final**  
¡Completa tu viaje para ganar el gran parche de protector!



NotebookLM

Fuente de elaboración propia